LILO & STITCH
UMA SÉRIE DE OUTRO PLANETA!

estréia
exclusiva
26 de julho

LILO & STITCH
da Disney – A Série

SEGUNDA A SEXTA | 12h

Colecione os D-STAMPS
de LILO & STITCH,
grátis no www.disney.com.br

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO (MEGAS XLR / SONIC) / © POWERPUFF GIRLS AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE AS HIENAS RIEM?

Nathan Félix, 9 anos
São Gonçalo – RJ

Algumas espécies emitem um latido rouco, que parece uma gargalhada. Em geral, fazem isso para intimidar inimigos e não para demonstrar alegria. Elas andam em grupos e costumam caçar à noite, atacando bichos pequenos ou alimentando-se de restos de animais.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

O QUE É NUMEROLOGIA?

Tiago Xavier Rigobello
Ribeirão Preto – SP

É o estudo das relações entre os números e a vida das pessoas. Para especialistas no assunto, cada letra do alfabeto corresponde a um número. Fazendo cálculos, os estudiosos definem o mapa numerológico da pessoa de acordo com o nome e a data de nascimento. Segundo eles, os números desse mapa indicam informações sobre a personalidade e o comportamento de cada um.

QUEM FOI FERNANDO DE NORONHA?

Henry Dias Alves
Rio de Janeiro – RJ

Foi um português, descendente de uma rica família inglesa, nascido em 1470. Provavelmente seu nome era Fernão de Loronha, mas não há registros precisos. Ele era um importante comerciante que, em 1503, financiou uma expedição para o Brasil. Os navegadores descobriram um conjunto de ilhas e o governo português deu a região de presente a Fernão, que nunca conheceu seu arquipélago. Com o tempo passaram a ser conhecidas como Fernando de Noronha.

QUAL FOI O PRIMEIRO FILME DO BATMAN?

Henrique Aguiar, 8 anos
Curitiba – PR

O homem-morcego surgiu nos quadrinhos em 1939. No ano de 1966, foi lançado um filme para TV com vários episódios da série. O primeiro filme produzido para cinema foi criado em 1989 e se chama Batman. Depois vieram Batman – O Retorno (1992), Batman Eternamente (1995) e Batman & Robin (1997). Em 2005, haverá um novo filme do homem-morcego que deve se chamar Batman Begins (algo como Batman – O Início).

CONSULTORIA:
MAYSA MARIN (numeróloga); INGRID WIESEL (Brown Hyena Research Project); JUNIA FERREIRA FURTADO (professora de história da UFMG) e ASSESSORIA DE IMPRENSA DA WARNER.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Um cometa pode ter trazido a vida para a Terra? Cientistas alemães acreditam que a poeira cósmica possa conter uma substância bem parecida com outra que está presente em quase todos os seres vivos do planeta.**

QUAL É A MAIOR ÁRVORE DO MUNDO?

André Elias Baptistella, 12 anos
Araras – SP

É uma sequóia de 112.600 metros, o equivalente a um prédio de 33 andares. Ela foi descoberta pelo norte-americano Chris Atkins, em agosto de 2000, em um parque estadual da Califórnia. A localização exata dessa árvore gigante é mantida em segredo para evitar que muitos curiosos se juntem e acabem prejudicando a planta.

Tem gente que parece chiclete. Será que você é assim? Responda às perguntas e descubra.

VOCÊ É UM GRUDE?

1 Seu melhor amigo entra em um jogo que você não curte. Qual a sua reação?

- □● Espera e entra na próxima brincadeira.
- □◆ Fica furioso.

2 Quando seu irmão vai ao cinema com a turma dele, você:

- □● Fica interessado em ir se o filme for legal.
- □◆ Insiste em ir junto, qualquer que seja o filme.

3 Se vai para um acampamento com um primo, você:

- □◆ Passa o tempo todo só com ele.
- □● Aproveita para conhecer gente nova.

4 Em geral, quantas vezes você telefona para o seu melhor amigo?

- □● Quando tem vontade de contar alguma coisa importante.
- □◆ Muitas vezes por dia.

5 Se o seu melhor amigo faz uma viagem e não manda nenhum e-mail ou cartão-postal, você:

- □◆ Fica bravo e acha que ele esqueceu de você para sempre.
- □● Não se zanga, porque sabe que ele deve estar se divertindo e conhecendo lugares muito legais.

6 Se a professora cria grupos na escola e separa você de seu melhor amigo, qual a sua reação?

- □◆ Reclama e diz que só faz a tarefa se ficar no grupo dele.
- □● Acha legal conhecer melhor os outros colegas.

7 Quando seus pais recebem visitas em casa, você:

- □◆ Fica por perto ouvindo a conversa e ainda dá palpites.
- □● Vai brincar e deixa os adultos conversarem.

8 **Quando faz um passeio com a turma da escola, você:**

- ◆ Incomoda todo mundo para sentar ao lado do seu amigo.
- ● Senta no lugar que estiver vago e puxa conversa com quem estiver perto.

9 **Você costuma telefonar para seus pais no trabalho:**

- ● Quando tem algum assunto importante.
- ◆ A toda hora.

10 **Se o seu melhor amigo fica de papo com outros colegas no recreio, você:**

- ◆ Morre de ciúmes e se sente passado para trás.
- ● Entende que ele tenha outros amigos além de você.

11 **Se o seu irmão convidasse um grande amigo dele para viajar no final de semana com sua família, você:**

- ◆ Ficaria o tempo todo andando junto com eles.
- ● Ficaria por perto para se enturmar, mas deixaria que eles conversassem e brincassem à vontade.

12 **Se convida um amigo para sair e ele diz que vai estudar, você:**

- ● Sabe que ele não está a sua disposição sempre.
- ◆ Pensa que se ele fosse seu amigo deixaria de lado os deveres.

Posso ir junto?

Oi! Sou eu de novo!

RESULTADO

Se respondeu mais de seis ●
Você gosta das pessoas, mas sabe que não nasceu grudado nelas. Provavelmente consegue ser um bom companheiro sem precisar exigir atenção o tempo todo e sem ficar enciumado por qualquer coisa. Assim acaba fazendo novas amizades com maior facilidade e nunca gruda demais em ninguém.

Se respondeu mais de seis ◆
Puxa, parece que você não vai poder reclamar se for chamado de chiclete! É gostoso estar com quem a gente gosta, mas tente não exagerar, afinal a amizade não acaba só porque o amigo não está por perto. Procure conhecer gente nova, assim você vai ter muita coisa para contar quando encontrar seu amigo.

Se respondeu seis ◆ e seis ●
Às vezes, você fica com um pouquinho de medo de perder um amigo ou a atenção de seus familiares e pode acabar grudando demais em todo mundo. Tente não se preocupar muito com isso, porque as pessoas queridas não vão se afastar de você só porque estão ocupadas ou têm também outros amigos.

ROGÉRIO COELHO

MÁQUINA

Texto ROBERTA VIGANÓ

Saiba tudo sobre o desenho Megas XLR, que mistura o estilo divertido dos animes com a ação dos videogames.

Você talvez conheça alguém como o Coop, um jovem apaixonado por mecânica, carros, robôs e videogames. Ele parece uma pessoa comum, mas vai se meter em aventuras incríveis no desenho Megas XLR, que estreou este mês no Cartoon Network.

Depois de passar dias trancado em sua garagem, trabalhando, Coop chama Jamie, seu melhor amigo, para conferir uma novidade: um robô gigante que ele encontrou em um ferro-velho e acoplou ao seu automóvel, criando uma máquina impressionante.

Durante a demonstração, surge no painel a imagem de uma mulher. Ela diz ser a verdadeira dona do robô, que teria caído na Terra por engano e em uma época errada. Criado para combater uma invasão alienígena em um futuro não muito distante, Megas é poderoso e pode causar muita destruição se não for bem controlado.

Coop e Jamie não dão atenção a Kiva, a garota do futuro, e só querem se divertir com a engenhoca, que é capaz de levá-los a viagens pelo Universo, como se fosse um videogame real.

Isso até Coop tocar em um botão que não devia... De repente, surgem milhares de alienígenas maldosos e Kiva é teletransportada para o banco de trás do carro.

Será que esses novos heróis vão dar conta de vencer Gorrath, o líder da raça de extraterrestres que pretende dominar a Terra? Vale a pena conferir essa aventura na TV e se divertir com as viagens de Coop.

MEGAS
Fabricado por alienígenas, ele foi tomado pelos terráqueos e enviado para uma missão no passado, mas acabou perdido em um ferro-velho por 70 anos. Coop o descobriu e trabalhou nele até transformá-lo nessa máquina especial. Ele tem poderes e segredos que nem Coop sabe!

COOP
Alegre e um tanto folgado, ele é fanático por carros e games e transforma Megas em uma máquina que o conduz a viagens por diferentes mundos, como em um videogame. De repente, descobre que vai ter de virar um herói real.

ESPECIAL

O desenho Megas XLR é exibido todas as sextas, às 19h30, no Cartoon Network.

KIVA

Determinada e muito inteligente, ela vive em uma época diferente de Coop e Jamie, mas vai se encontrar com eles assim que descobre que Megas está nas mãos dos garotos. Fica louca da vida quando Coop conserta a máquina, mas admite que ninguém mais controla Megas tão bem.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

JAMIE

Um pouco convencido, ele é o melhor amigo de Coop e está sempre pronto para as aventuras que o colega inventa. Ele acha Kiva uma chata, porque toda essa história dela de guerra com os ETs e de salvar o mundo atrapalhou seus planos de diversão.

UMA GAROTA DIFERENTE

Conheça Jenny, a heroína do desenho Uma robô adolescente.

Nem todos os robôs de desenhos são iguais. Jenny, a estrela de Uma robô adolescente, passa horas no telefone com a turma, sai muito com os amigos e tem até um diário. Mas, além disso, ela usa seus poderes especiais para salvar o mundo de vilões terríveis.

Também conhecida como XJ9, Jenny é um modelo exclusivo criado pela senhora Wakeman, uma especialista em robótica. Ela programou os sistemas da garota-robô, que tem grandes habilidades, mas não sabe lidar direito com elas.

Convivendo com seus amigos, Brad e Tuck, Jenny aprende a agir como qualquer menina de sua idade, indo à escola, fazendo amizades e até inimizades às vezes.

Os garotos, por sua vez, adoram acompanhar a robozinha em suas missões eletrizantes para salvar o mundo de qualquer ameaça.

Diferente, alegre e muito corajosa, Jenny se destaca na turma e acaba virando alvo de duas meninas da escola, Tiff e Brit, que vêem na nova aluna uma ameaça.

Aos poucos, a doce XJ9 também acaba despertando a curiosidade do colega Sheldon, que transforma-se secretamente em Silver Shell – O Homem Metálico. Na verdade, esse personagem misterioso nunca mostrou nenhuma habilidade especial e só aparece na hora que o perigo acaba. Mesmo assim, ele tem tudo para desenferrujar o coração de Jenny.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

O desenho Uma robô adolescente é exibido todas as sextas, às 18h30, na Nickelodeon.

Quer conhecer outros desenhos sobre robôs? Entre no site da RECREIO!

www.recreionline.com.br

PASSATEMPO
ENIGMA
Decifre as pistas para descobrir o nome dos robôs que trabalham na construção do modelo RX.
Resposta na página 42.
A
B
C
D
E
F
R
RX
R5 não tem antenas.
R6 e R2 estão voando.
A cor verde aparece em R3 e R1.
R6, R1 e R4 têm a cor vermelha.
SANDER

CONSULTORIA: JOÃO MAURÍCIO ROSÁRIO (do Laboratório de Autonomia e Robótica da Unicamp).

Texto ▸ [illegible]

ROBÔS DE VERDADE

Já pensou que legal ter seu robô? Entenda melhor para que eles servem.

Eles brincam, constroem carros, investigam vulcões e até viajam pelo espaço bisbilhotando em outros planetas. Os robôs de verdade são aventureiros especialistas em estudar lugares perigosos.

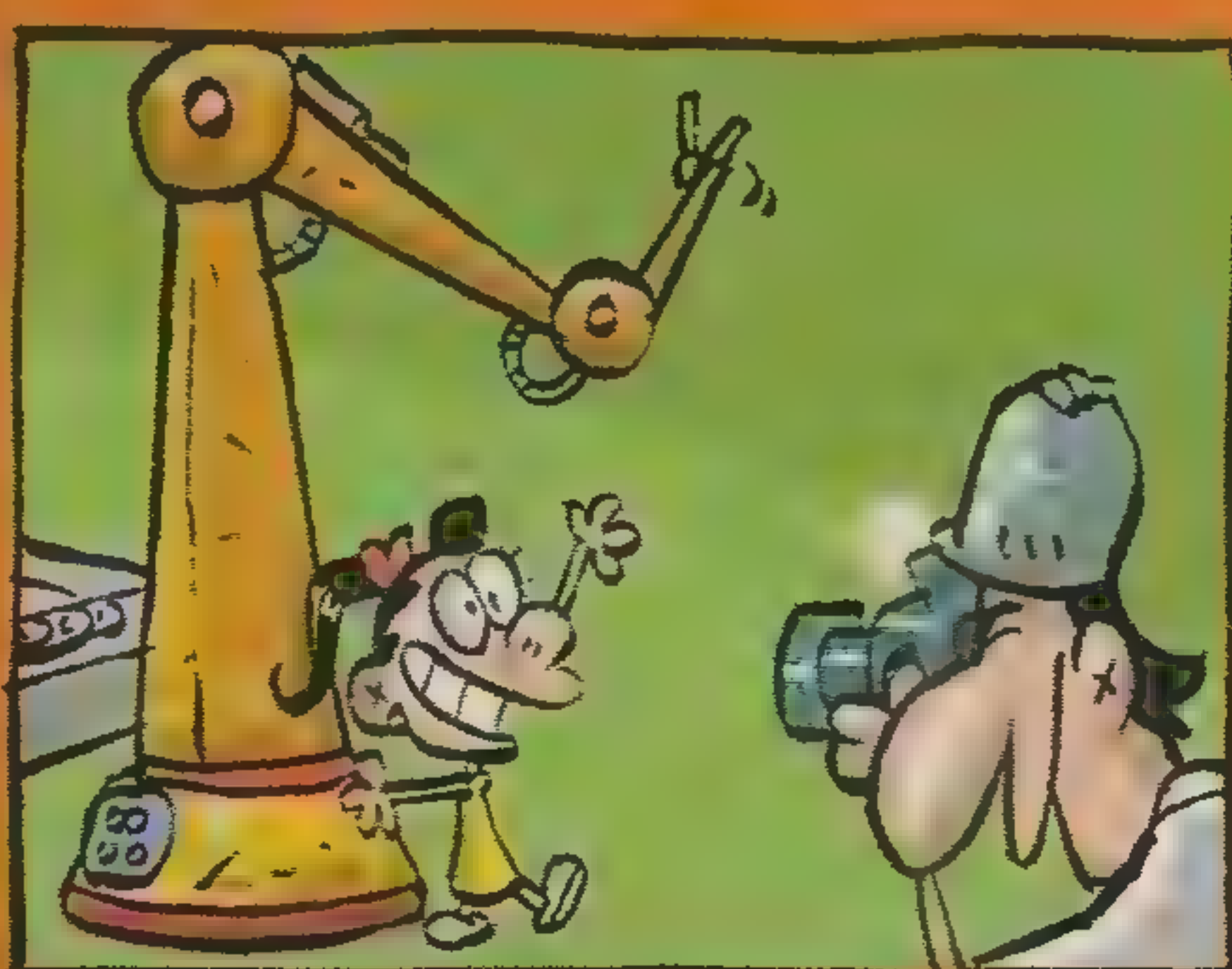
Para os cientistas, robôs são máquinas programáveis e reprogramáveis, que podem executar sozinhas algumas funções, tais como movimentar materiais, peças ferramentas ou ativar dispositivos específicos. E, ao contrário do que costuma acontecer nos filmes e desenhos, a maioria não tem aparência humana.

Os robôs da Nasa que foram enviados para coletar informações e fazer fotos em Marte, por exemplo, parecem mais carrinhos de brinquedo. Outros são só braços mecânicos usados para fazer trabalhos repetitivos como apertar parafusos ou encaixar peças minúsculas em computadores.

Eles são inteligentes?

O que essas máquinas fazem é reproduzir seqüências de movimentos programadas pelos humanos. Eles possuem conjuntos de peças interligadas, que são acionadas geralmente por comandos eletrônicos. Assim aprendem a andar, soltar, agarrar, puxar, deslocar, apertar, filmar e muito mais.

Os robôs podem trabalhar em áreas diferentes. Enquanto muitos montam carros ou computadores, outros mergulham fundo para investigar seres marinhos ou encaram o calor de camadas bem profundas da Terra.

JEAN GALVÃO

Alguns desarmam bombas sem colocar vidas em risco e há os que realizam cirurgias delicadas, sem tremer na hora de operar um paciente. Há ainda os robôs feitos para brincar e também os que são astros de cinema, construídos para dar vida e movimento a personagens especiais como o Hipogrifo que aparece em Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban.

Apesar de todas essas habilidades, não se pode afirmar que os robôs tenham inteligência. Isso porque alguém sempre precisa "dizer" a eles o que fazer. Eles são programados para todas as suas ações e, se algum imprevisto acontecer, não têm como resolver o problema.

O grande desafio dos cientistas é construir uma máquina capaz de se movimentar com facilidade, tomar decisões, resolver problemas e perceber e analisar o que ocorre ao seu redor. Há até quem pretenda criar um robô capaz de ter sentimentos. Mas isso está bem longe de virar realidade. Pelo menos, por enquanto.

VOCÊ SABIA QUE...

- A idéia de construir máquinas capazes de realizar tarefas sozinhas é antiga? No ano 250 antes de Cristo, o grego Ctesibius fez uma que funcionava com a força da água, sem a ajuda de humanos. Esse foi o primeiro esboço de um robô.
- O escritor Isaac Asimov criou leis para os robôs em 1942? Eles não podem ferir as pessoas, têm de obedecer às ordens recebidas e devem proteger a sua existência, desde que isso não vá contra as outras duas leis.
- A palavra "robô" foi usada pela primeira vez em 1921 pelo escritor tcheco Karel Capec? O termo original era "robota", que em tcheco significa "trabalho forçado".
- Quem quer construir robôs tem de ser bom em matemática? O profissional dessa área estuda engenharia mecatrônica.
- Já existe uma Copa do Mundo de Robôs com disputas de futebol entre robôs de vários países?
- Um estudante de engenharia americano criou um robô que faz origami? Ele é capaz de dobrar figuras simples como chapéus e barcos.
- Existe um robô que pode sorrir ou parecer triste? Criado há sete anos, Kismet só tem rosto e foi feito para que o cientistas pesquisassem as emoções. Com olhos e orelhas grandes e muitos sensores, ele percebe reações humanas e reage, fazendo uma cara triste quando leva uma bronca. Mas não sabe diferenciar um sorriso envergonhado de uma risada de verdade, por exemplo.

SPL/CORBIS/STOCKPHOTOS

GAMES

AVENTURA SUPERSÔNICA

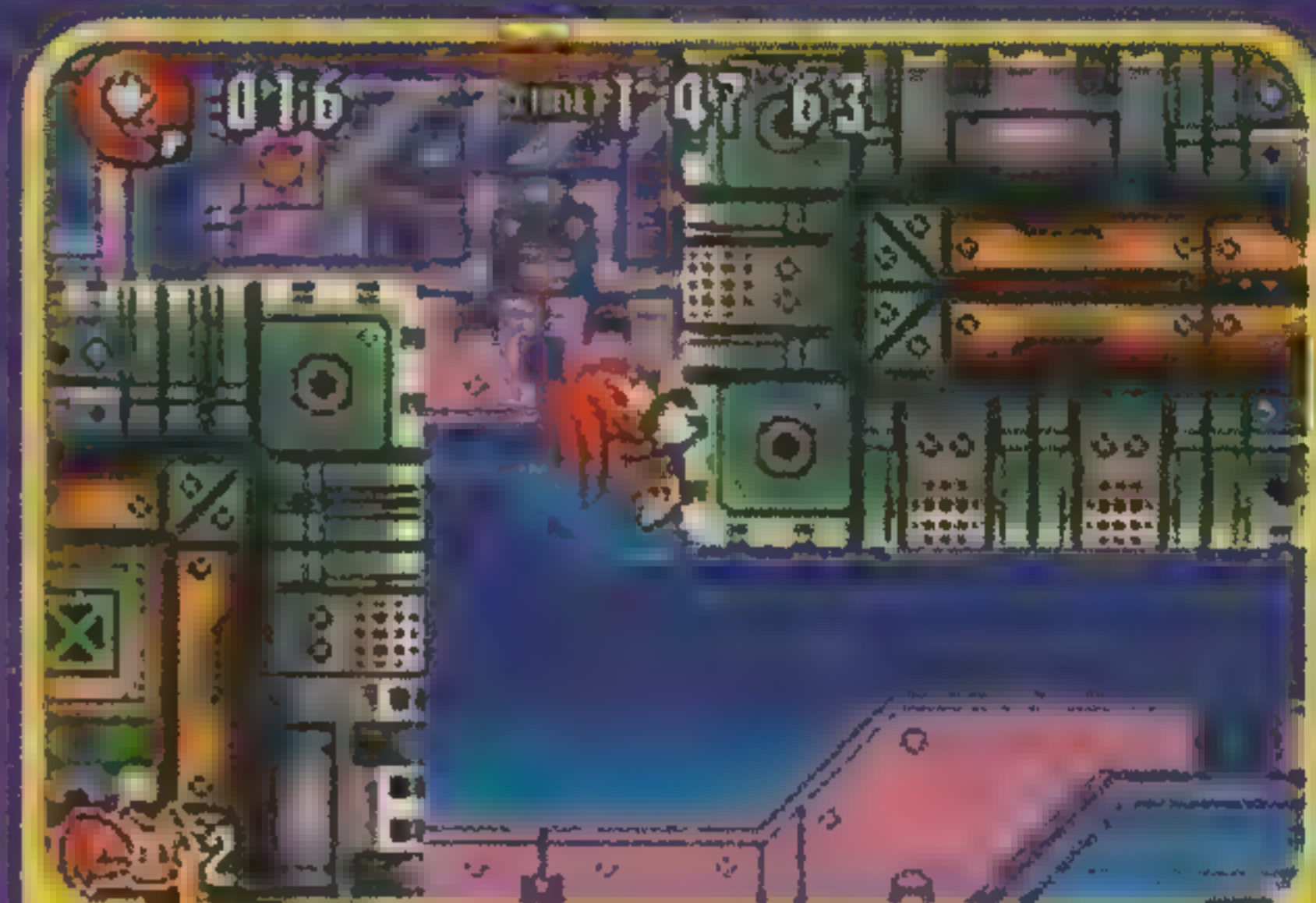
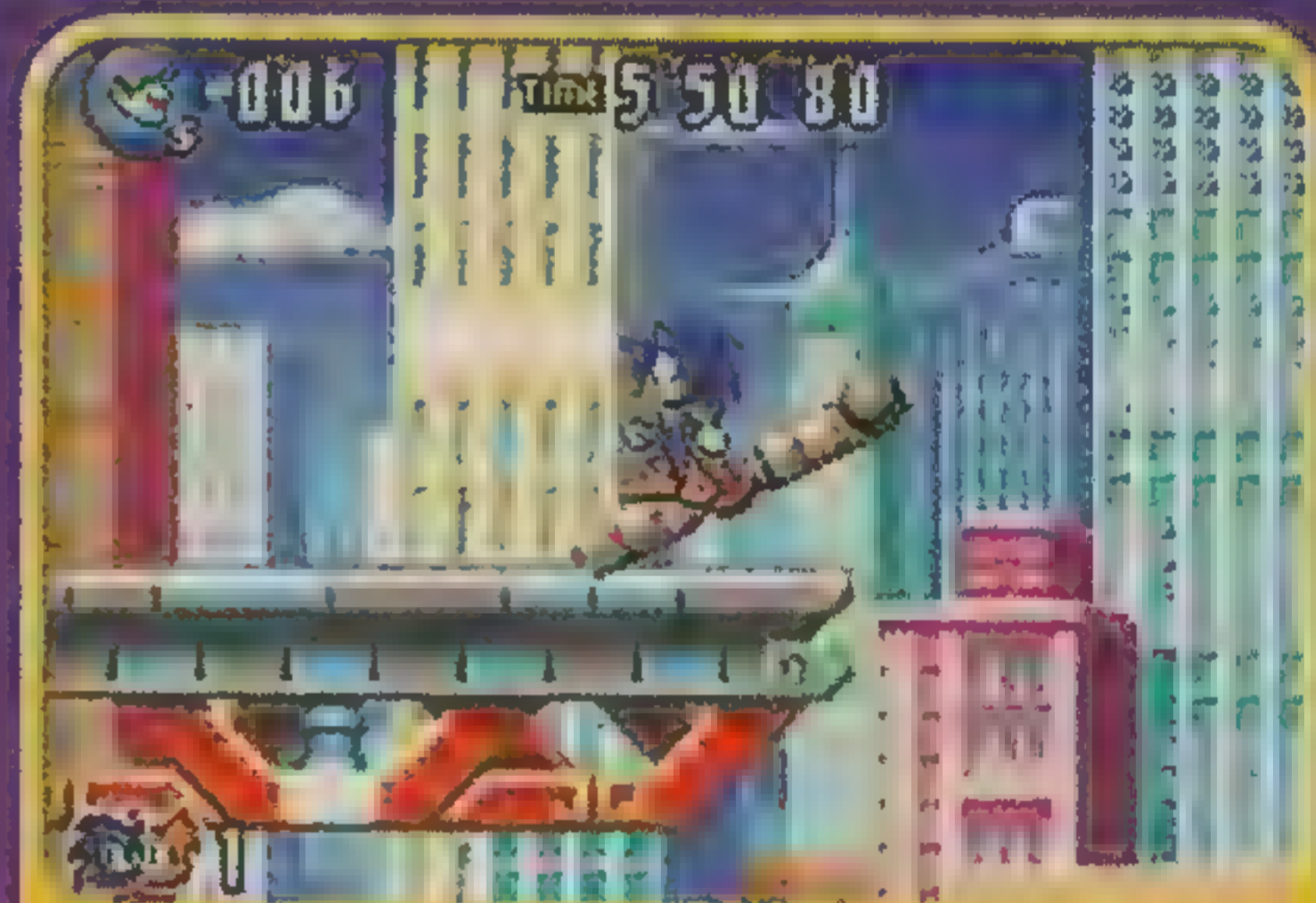
Brinque no Game Boy Advance com Sonic Advance 3, o mais legal da série.

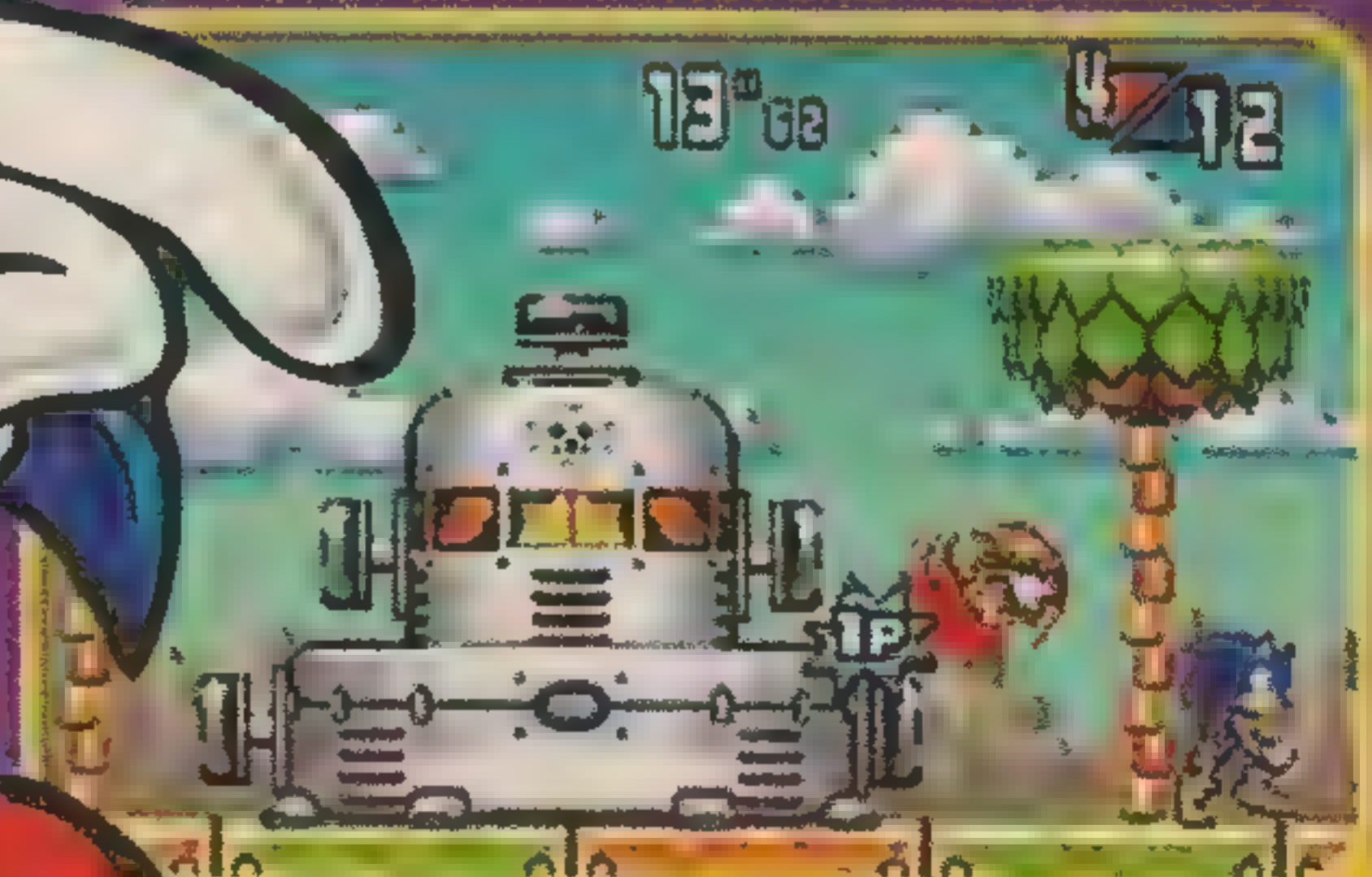
O malvado Dr. Eggman tem um novo plano para conquistar o mundo e começou a transformar os animais da floresta em soldados robôs.

Você tem como missão investigar vários mundos e encontrar os amigos Knuckles, Amy e Cream. Com eles será possível formar uma equipe de combate para evitar o domínio das máquinas.

No início, você escolhe se quer comandar Sonic ou Tails e cada um tem habilidades exclusivas. Com um comando especial é possível receber a ajuda do parceiro, que será fundamental nessa aventura, pois você só consegue se sair bem combinando os poderes dos dois heróis.

Na área principal de cada estágio, há mini-jogos para você ganhar muitas vidas.

Em cada estágio, é preciso passar por três fases e enfrentar uma máquina demolidora. E é bom saber logo: o vilão tem um super-robô lutador chamado Geemel. Mas não se apavore. Afinal, você está na briga junto com o ouriço mais rápido do Universo!

Knuckles é um dos personagens que você habilita e que vai ajudá-lo no caminho.

Salte sobre a gangorra. Quando a bola subir, corra para o outro lado para ser lançado no ar.

Encontre dez Chaos na área, pegue a chave e abra o estágio especial.

Neste desafio, você tem de acertar os botões com a luz colorida.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

PROMOÇÃO
CIRCOMIX
Invente um personagem para o CIRCOMIX e concorra a
10 BICICLETAS
Use a imaginação, desenhe um personagem, escolha o nome dele e descreva em 10 linhas, no máximo, quais são as suas habilidades e por que ele deveria participar do Circo.
Mande seu personagem para:
Promoção CIRCOMIX
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar • São Paulo • SP
CEP 05425-902
Regulamento
1 • Os participantes devem ter no mínimo 6 e no máximo 11 anos de idade durante o período da promoção e ser residentes no Brasil. É proibida a participação de filhos, irmãos, netos, primos ou sobrinhos de funcionários da Editora Abril S.A. e de pessoas envolvidas na realização da promoção.
2 • Os participantes deverão enviar o desenho de um personagem acompanhado do nome e de um texto de, no máximo, 10 linhas descrevendo as habilidades do personagem e por que ele deveria participar do CIRCOMIX.
3 • Cada participante pode enviar quantas cartas quiser.
4 • Todas as cartas deverão trazer nome, idade, endereço completo e telefone do autor, além de nome completo de um responsável legal pelo participante.
5 • Os trabalhos devem ser enviados para Promoção CIRCOMIX - Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar - São Paulo - SP - CEP 05425-902. Só serão aceitos os trabalhos com carimbo do correio até 29 de julho de 2004.
6 • Os trabalhos serão divididos em duas categorias: autores de 6 a 8 anos e autores de 9 a 11 anos. Serão considerados vencedores e premiados cinco autores de cada categoria. Cada vencedor receberá uma bicicleta aro 20 Peaks JR 2000.
7 • Os trabalhos serão selecionados por um grupo de especialistas segundo critérios de imaginação, originalidade, criatividade e adequação ao tema. As decisões da comissão julgadora são soberanas e irrecorríveis.
8 • Os trabalhos enviados, premiados ou não, não serão devolvidos e serão destruídos ao final da promoção.
9 • Esta promoção está de acordo com o inciso II do artigo 3º da Lei 5768/71 e com artigo 30 do Decreto 70951/72, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos concorrentes, nem com vinculação destes ou dos contemplados a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.
10 • A relação dos ganhadores será divulgada na revista RECREIO a partir de 12 de agosto. Os prêmios serão enviados aos ganhadores até 45 dias após a divulgação do resultado da promoção.
11 • Os participantes, por intermédio de seus pais ou responsáveis legais, concordam em ceder aos promotores os direitos para a divulgação do texto produzido para a promoção e de seus nomes sem qualquer ônus.
12 • A participação nesta promoção implica aceitação deste regulamento.
Agora é só você criar!
PEAKS
SUNDOWN
IMAGEM MERAMENTE ILUSTRATIVA

ADIVINHA O QUE É!

Olha! Uma nuvem no céu!
Como voa, cambalhota,
Toda branca, branca inteira,
Brincando sua brincadeira.

Vira, gira, fica torta,
Parece formato de bota.
Vira, gira, outra volta,
Parece um avião.
Vira, gira, torce o rabo,
Parece um leopardo.
Vira, gira, feito um tufão,
Parece um algodão.

Que delícia, bom se fosse
Uma nuvem de algodão-doce.

Quem sabe, se abrir bem a boca,
Talvez desça esta nuvem louca
Como a tal da serração
E eu possa comê-la toda,
Toda a nuvem de algodão!

Abro a boca e fecho os olhos...

Epa! Estou sentindo alguma coisa:
Não é doce de açúcar
E também não é salgado...

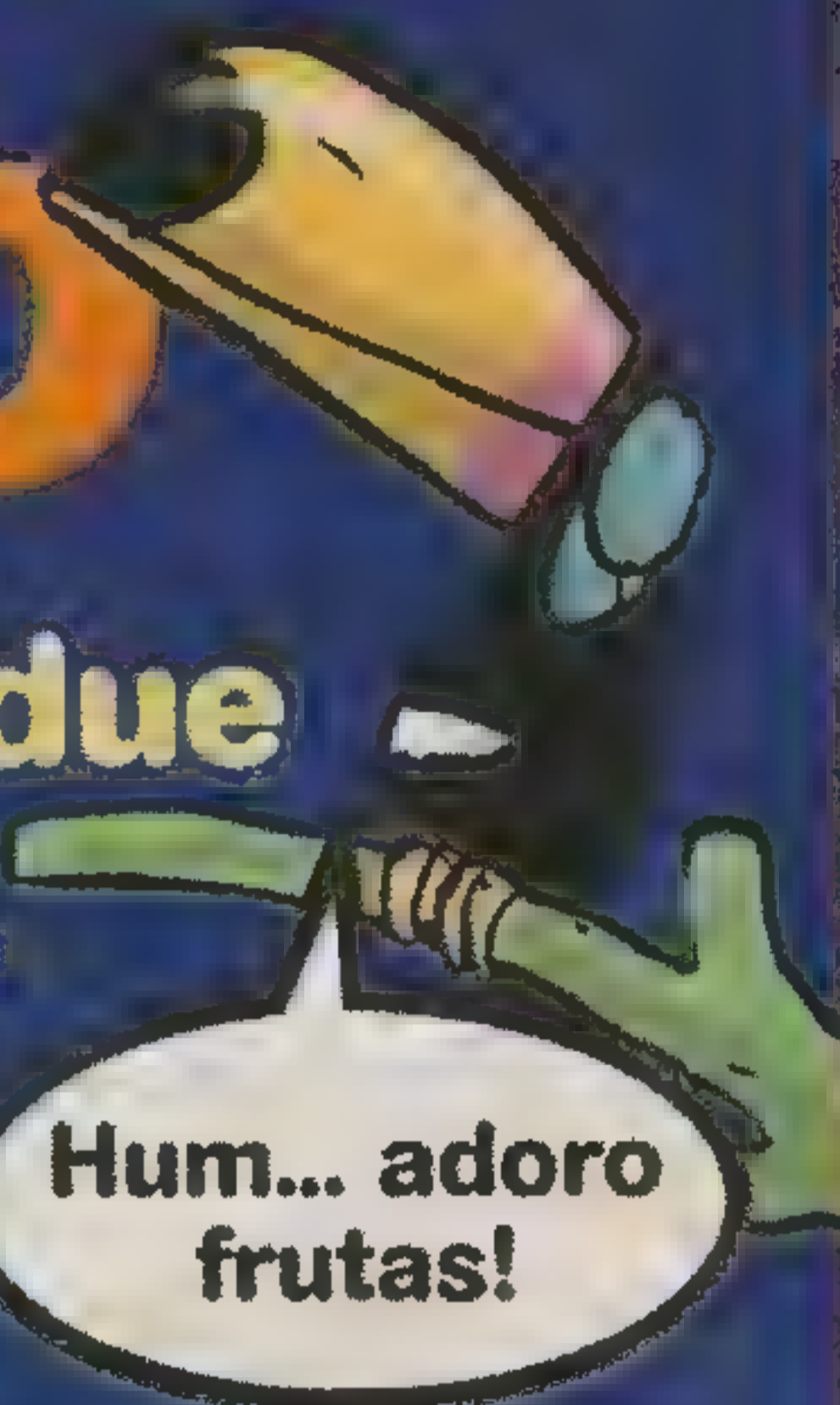
Corre, corre todo mundo,
Porque eu já estou molhado!

Texto > MARIANE GELENSKI
Ilustração > BIRY

Delícia de inverno

Veja como preparar um fondue de chocolate irresistível.

Você vai precisar de:

- frutas variadas
- 200 gramas de chocolate ao leite
- 200 gramas de chocolate meio amargo
- 1 caixa de creme de leite

1 Corte as frutas em pedaços. Pique os chocolates, coloque-os em uma tigela e leve ao microondas por 2 minutos na potência média. Desligue, retire a tigela e mexa com cuidado. Deixe por mais 1 minuto no microondas.

2 Despeje o creme de leite em outra tigela e leve ao forno de microondas por 1 minuto na potência média.

3 Coloque o creme de leite cuidadosamente na tigela do chocolate e esquente por mais um minuto.

4 Peça ajuda a um adulto para retirar a tigela do microondas com cuidado. Mexa para misturar bem. Depois é só espetar as frutas em um garfinho ou palito de churrasco, passar no chocolate e hum... experimentar!

Hum... adoro frutas!

MUITA HISTÓRIA

A palavra fondue (lê-se fondi) vem do verbo francês *fondre*, que significa derreter. Não se sabe como surgiu essa delícia, mas há algumas lendas sobre essa invenção, que era feita apenas com queijo e depois ganhou novas versões.

Contam que na Idade Média houve um período em que a produção de queijo na Suíça foi imensa. Quando chegou o inverno, o frio foi tão rigoroso que várias regiões ficaram isoladas e ninguém podia sair de casa. Aí alguém teve a idéia de derreter o queijo para guardá-lo e vendê-lo quando o inverno acabasse. Para conservar melhor, eles misturaram no queijo derretido uma bebida alcoólica chamada kirsch. Na hora de provar a mistura, um homem teria espetado pão em um pauzinho e mergulhado no queijo. Aí todos acharam a idéia tão boa, que acabou virando uma receita.

Outra história famosa conta que os suíços teriam criado o fondue para aproveitar pedaços de queijos que ficavam muito duros durante o inverno.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Eu prefiro chocolate!

Confira algumas maneiras de se divertir quando a turma está longe.

SOZINHO EM CASA?

ATENÇÃO... GRAVANDO!

Você vai precisar de:

- 1 gravador
- 1 fita cassete

1 Invente propagandas de coisas das quais você mais gosta. Primeiro faça uma lista que pode incluir desde seu bicho de estimação até um doce, por exemplo.

2 Escreva frases curtas e, se quiser, pegue alguns CDs para incluir trechos de música. Ensaie um pouco e depois grave uma fita com seus comerciais anunciando coisas como "Ernesto, o gato mais fofo do mundo".

CARTÕES PERSONALIZADOS

Você vai precisar de:

- páginas de revistas velhas
- cartolina

1 Faça cartões para seus amigos com fotos e desenhos de revistas ou crie você mesmo alguns desenhos e pinte.

2 Tire as medidas das figuras e recorte a cartolina. Depois cole as figuras em cartolina e escreva mensagens na parte de trás. Envie seus cartões pelo correio ou entregue pessoalmente.

PARA QUEBRAR A CABEÇA

Você vai precisar de:

- revistas velhas
- cartolina

Será que exagerei?

1 Escolha uma foto ou figura grande em uma página de revista, recorte e cole na cartolina. Risque a cartolina, recorte, embaralhe tudo e tente montar a figura. Faça isso com várias páginas e misture todas para montar muitos quebra-cabeças.

FAÇA SEU GIBI

Você vai precisar de:

- papel sulfite
- grampeador
- lápis e caneta preta
- régua
- lápis de cor

1 Junte as folhas, dobre-as na metade e grampeie no meio. Planeje o que vai colocar em cada página, desenhe os personagens a lápis e coloque os balões.

2 Depois faça o contorno com caneta preta e pinte personagens e cenários Passe caneta também nas letras dos balões.

BOLA NA PAREDE

Você vai precisar de:

- 1 bola

1 Enquanto joga e rebate a bola na parede, diga as frases abaixo e faça os gestos, sem derrubar a bola!

Primeiro! (jogue a bola)
Seu lugar! (sem tirar os pés do lugar)
Sem rir!
Com um pé!
Com o outro!
Com uma mão!
Com a outra!
Pirueta!
Bate-palmas!
Mãos na cintura!
Braço cruzado!
Mão na nuca!
Ponto final!

Mais dicas legais

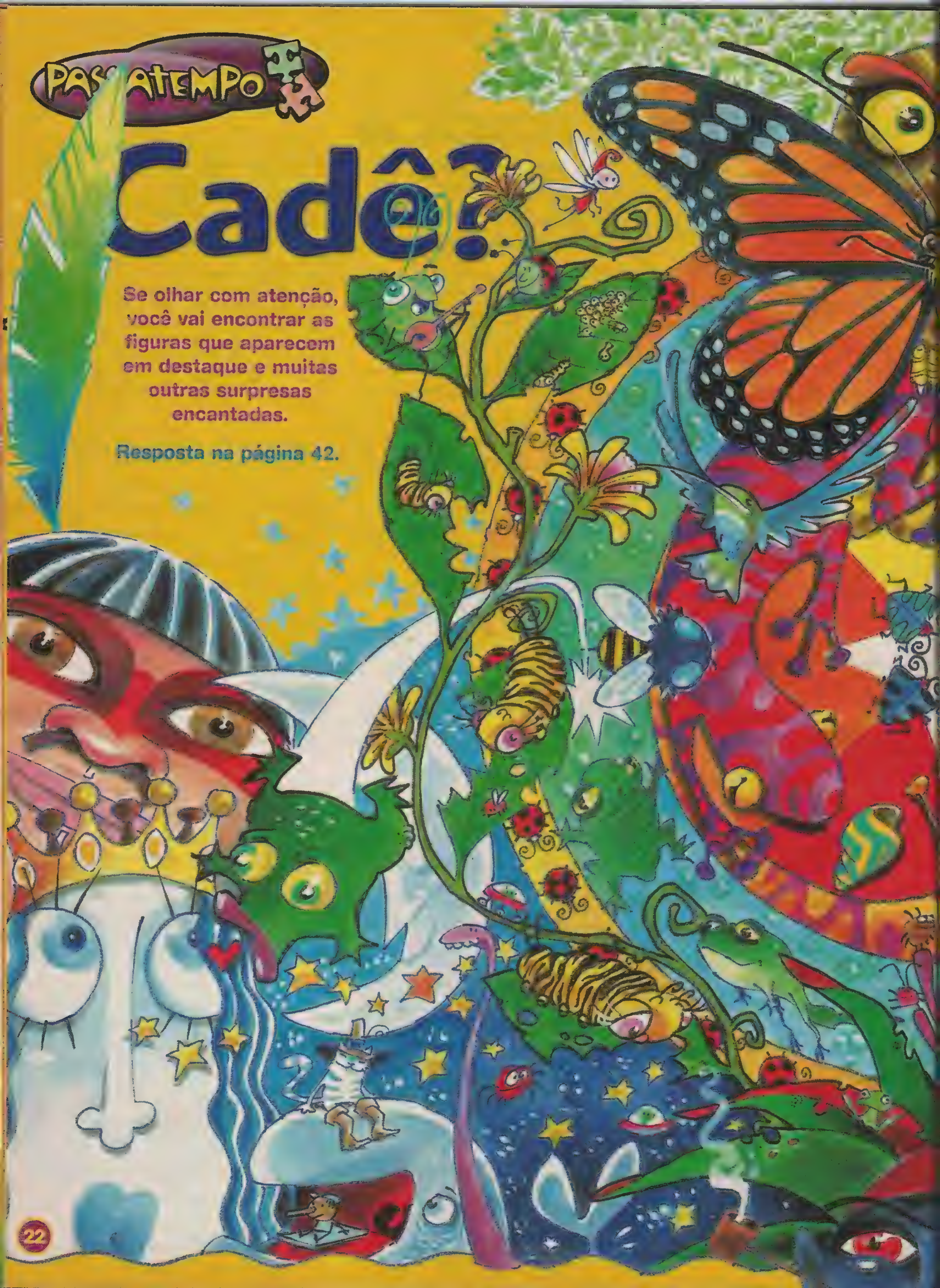
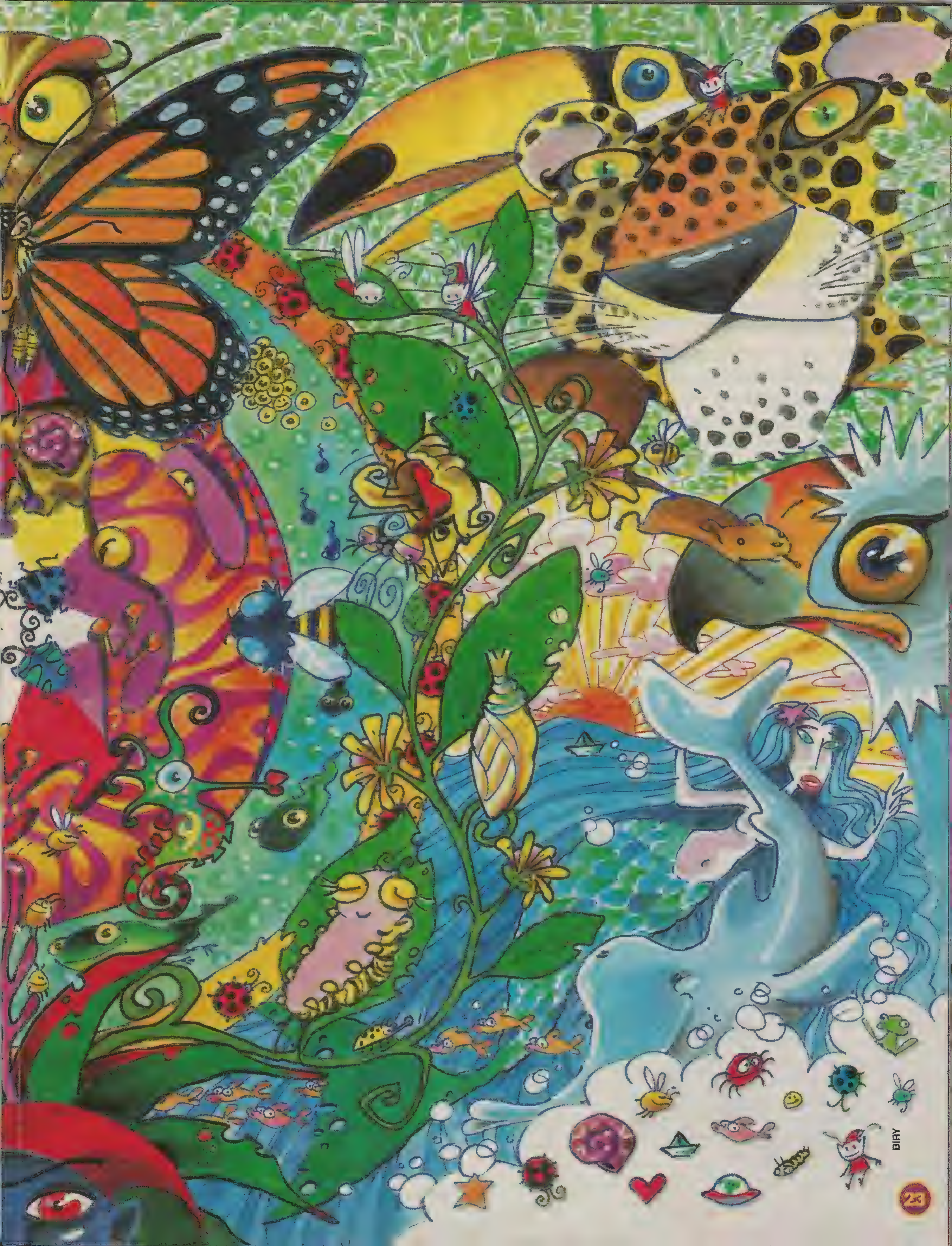
- Aproveite para rever seu filme ou desenho favorito.
- Faça uma limpeza ou até uma mudança na decoração do seu quarto. Ligue o som para ficar mais divertido.
- Se tem computador, crie um blog, uma espécie de diário eletrônico que pode ser feito em vários sites.
- Pegue seu estojo de tintas e faça desenhos e pinturas.
- Organize suas fotos e monte um álbum legal.
- Dance! Coloque uma música agitada e divirta-se dançando das maneiras mais engraçadas.
- Passeie e brinque com seu bicho de estimação.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

PROMOÇÃO

FAZ DE CONTA

A promoção foi o maior sucesso! Porém, devido à grande quantidade de cartas recebidas, não foi possível selecionar os trabalhos para premiação no prazo previsto. Para garantir a seleção rigorosa do material, optamos por divulgar os nomes dos premiados a partir da edição 229, na próxima semana. Contamos com a compreensão de todos. Obrigado por participar!

PASSATEMPO
Cadê?
Se olhar com atenção, você vai encontrar as figuras que aparecem em destaque e muitas outras surpresas encantadas.
Resposta na página 42.

Texto | CLÁUDIO FRAGATA

QUASE U

Conheça o diabo-da-tasmânia, um mamífero com

Só de ouvir o nome dele já dá medo! Mas o diabo-da-tasmânia é um bicho tímido, que só fica agressivo quando se sente ameaçado. Aí, abre sua boca enorme e arreganha e range os dentes. Se isso não funcionar, usa outros truques como emitir guinchos e grunhidos altos ou produzir sons bem estranhos que parecem latidos. Se nada der certo e ele tiver de atacar, morde para valer, pois tem dentes pontudos e muita força na mandíbula.

O animal ganhou esse nome porque os nativos da Tasmânia, onde vive, ficavam arrepiados de medo quando ouviam esses barulhos e achavam que os ruídos só podiam vir de algum ser sobrenatural.

A ficha do bicho

Peso | cerca de 10 quilos.
Alimentação | carniça, insetos e pequenos animais.
Tamanho | de 50 a 80 centímetros.
Tempo de vida | de 7 a 10 anos.
Onde vive | na Tasmânia (Austrália).

Veja no site da RECREIO outras informações sobre os marsupiais.
www.RECREIOONLINE.com.br

MA FERA

fama de mal-humorado.

Lentos e cuidadosos

Durante o dia, o diabo-da-tasmânia se abriga em cavernas, moitas, buracos de árvores ou em tocas abandonadas. À noite, sai em busca de carniça para comer. Se não encontra nenhum bicho morto, caça insetos, pássaros e animais pequenos.

Ele se movimenta lentamente e é até um pouco desengonçado quando anda, por isso não é muito habilidoso na hora de caçar. Apesar de toda essa moleza, os mais jovens conseguem escalar árvores para pegar ovos nos ninhos.

O diabo-da-tasmânia faz parte da turma dos marsupiais, bichos que têm uma bolsa na barriga para guardar os filhotes. A bolsa dessa mamãe é diferente das outras, pois fica totalmente fechada nos primeiros meses. Lá dentro há quatro tetas e ela nunca tem mais de quatro filhotes.

Eles se deslocam para a bolsa ao nascer e ficam lá, mamando e dormindo, por cerca de 100 dias. Depois a bolsa se abre e os bebês, mais fortes e cobertos de pêlos, são levados para um ninho, onde ficam até o fim da fase de amamentação.

Ele é famoso!

O Taz foi criado em 1954 para aparecer em um único desenho do Pernalonga. Fez tanto sucesso que participou de outros episódios e depois ganhou sua própria série. O visual do Taz é parecido com o dos bichos de verdade, com o corpo peludo e a boca enorme e cheia de dentes pontudos. Já o seu temperamento não é tão parecido assim. Taz é piradão, destrói tudo o que está à sua frente e tem um apetite fora do comum.

FOTOS: CORBIS/ STOCK PHOTOS

Já cansei de falar que não sou bravo!

Melhor você disfarçar, amigo!

DIVULGAÇÃO

A Cidade de Townsville

GA

Veja o

Veja

TEXTO ▸ DAN SLOTT
ARTE ▸ PHIL MOY
CORES ▸ DAVE TANGUAY
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

AS MENINAS SUPERPODEROSAS CRIADAS POR CRAIG MCCRACKEN

© DEXTER'S LABORATORY AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © CARTOON NETWORK.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

AH, LINDINHA! VOCÊ NÃO SOLETRA MUITO BEM!
BAH! QUALQUER UM PODE VER QUE É "A CILADA DE TOWNSVILLE"!
A DOCINHO TAMBÉM NÃO SE SAI MUITO BEM!
Cartilha CARVALHINHO

AS DUAS ESTÃO ENGANADAS! É "A CIDADE DE TOWNSVILLE"!
EXATO, FLORZINHA! VOCÊ É A MELHOR DA CLASSE EM LEITURA...

...MAS AINDA SE CONFUNDE QUANDO NÃO VÊ AS LETRAS.
QUE PALAVRA EU FORMO COM AS LETRAS A-R-I-T-M-É-T-I-C-A?
..."ARRITMIA"!
O BATIMENTO IRREGULAR DO CORAÇÃO!

NÃO! É ARITMÉTICA.
VEJAM UM JEITO DE NÃO ESQUECER COMO SOLETRAR ESSA PALAVRA.
REPITAM: "A RATAZANA IRRITADA TENTOU MORDER ÉLCIO. TENTARÁ ISSO COMIGO AGORA?"
ABC

AI! UMA RATAZANA!
ELA QUER MORDER A GENTE!
IAU!
BZZT
BZZT
COMIDA

O QUE HOUVE, PREFEITO? CERTO. NÓS JÁ VAMOS!
NÃO TEM RATAZANA NENHUMA! FOI SÓ UM EXERCÍCIO!

CRÁS!
OOH! UMA RATAZANA QUE SE EXERCITA!
QUÊ? UM EXÉRCITO DE RATAZANAS?
=GASP!=

VÃO, MENINAS, VÃO!
V
Ã
O
VÃO!

QUAL É O PROBLEMA, PREFEITO?
É TERRÍVEL, MENINAS! TERRÍVEL!
ACHO QUE A MINHA TV QUEBROU!

EM TODOS OS CANAIS...
...APARECE ESSA MULHER VESTIDA DE ABELHA!
LEIAM MEUS LÁBIOS! SOU A SOLETRADORA ABELHUDA!
ABELHUDA
PREFEITO

VOU LANÇAR UMA ONDA DE CRIMES SOBRE A CIDADE!
E NADA PODERÁ ME DETER! AH, AH, AH!

DE ONDE VEM ESSA TRANSMISSÃO, SRTA. BELLUM?
NINGUÉM SABE! MAS A IMAGEM ESTÁ EM TODAS AS TVS!
VAMOS ACHAR A BANDIDA E... POFT!
Livromóvel
NÃO PODE SER TÃO DIFÍCIL!

VÃO, ZANGÕES.
... DEVEM ROUBAR O C-A-R-R-O B-L-I-N-D-A-D-O!

QUÊ? ELA FALA UMA LETRA DE CADA VEZ!
HEIN?
O QUE ELA DISSE?

ELA FALOU QUE OS ZANGÕES VÃO ROUBAR O CAR...
ESPEREM!

PAREM! VOCÊS NÃO PODEM SOLETRAR PRAS MENINAS!
SE FIZEREM ISSO, ELAS NUNCA APRENDERÃO!
AAAH!

SE PRETENDEMOS DERROTAR A VILÃ...
...TEMOS DE DESCOBRIR O QUE ELA QUER DIZER!
O QUE SIGNIFICAM AQUELAS LETRAS?
DEVE SER ALGO COMO... C-A-R-R-O P-I-N-T-A-D-O...

JÁ SEI! ELA VAI ROUBAR UM CARRO PINTADO!

LANCHES
QUERO VER CHEGAREM PERTO DESTE AQUI!
BRINX
TIP-TIP-TIP-TIP-TIP-TIP!

ALGUMAS HORAS DEPOIS...
SOC!

AGORA VOCÊS ABUSARAM!
A CHARADA FOI FÁCIL DE DESVENDAR!
BIF!
K-POW!
Ê! ATÉ EU SEI SOLETRAR B-A-N-C-O!
TUNG!

HORA DE ATIVAR A NOSSA ARMA SECRETA, RAPAZES!
USEM O R-A-I-O F-A-T-A-L CONTRA A LINDINHA!

O QUE É MAIO NATAL?
SEI LÁ! O NATAL É EM DEZEMBRO...
NÃO OLHEM PRA MIM. NEM IMAGINO O QUE ESSAS LETRAS SIGNIFICAM!

ZZZAPPP!

OH! UM RAIO FATAL!
CLARO!
AGORA... É QUE... VOCÊS... ME... DIZEM!
COF! COF!
URGH!

PEGUE UM DICIONÁRIO, DOCINHO!
DICIONÁRIO

AGORA DÁ PRA CONFERIR TUDO O QUE A SOLETRADORA ABELHUDA FALAR!
QUE BESTEIRA! COMO EU POSSO CONFERIR SE NÃO SEI SOLETRAR?
EU POSSO REPETIR AS LETRAS QUE ELA DIZ!

L-A-N-Ç-A-C-H-A-M-A-S!
AQUI ESTÁ! LANÇA-CHAMAS!
FUUCH!
AI!!!

L-A-N-Ç-A-D-O-R D-E R-A-I-O-S!
AH! FERRO EM BRASA!
ZZAP!
EI!!!

P-I-S-T-O-L-A D-E C-O-L-A!
SPLAT!

LEIA UM POUCO MAIS RÁPIDO, POR FAVOR!
ISSO É COMPLICADO, VIU?

BASTA, ZANGÕES! AGORA EU ORDENO QUE...
...SURRUPIEM TODO O E-L-E-M-E-N-T-O X DE TOWNSVILLE!
Alimento X
TEM ALGUMA COMIDA CHAMADA XIS NO SEU MENU?
SIRRVO APENAS O MELHORR DE LA CUISINE FRRANCESA!
O QUE É CUISINE?
ACHO QUE É COISINHA, EM FRANCÊS! DÃÃ!
QUE GOSTO SERÁ QUE TEM?

AS MENINAS SUPER-PODEROSAS!
SIM! CHEGAMOS ANTES DE VOCÊS Ã..
PREFEI...
...TURA!

O Q-QUE A GENTE FAZ, CHEFE?

LIVRO MÓVEL
R-E-C-U-E-M! VAMOS FUGIR COM A BASE SECRETA!
VENHAM PARA O L-I-V-R-O M-Ó-V-E-L!

GRR! SE EU PUDESSE VER O QUE ELA SOLETRA...
EI! TIVE UMA IDÉIA!
LINDINHA, VOCÊ SE LEMBRA DAS LETRAS QUE A VILÃ USOU? PODE REPETI-LAS?
SIM!

L
I
UFS!
V
R
AAI!
CRUNCH!
O
M
BONG!
UII!
Ó
V
OHH!
PLAFT!
E
L
UNGH!
PIMBA!

DECIFRANDO O ENIGMA, AS MENINAS CHEGAM AO ESCONDERIJO...
CRE-E-EEC!
BZZZ! GRUNF!
PUXA! COMO SE SOLETRA ISSO?

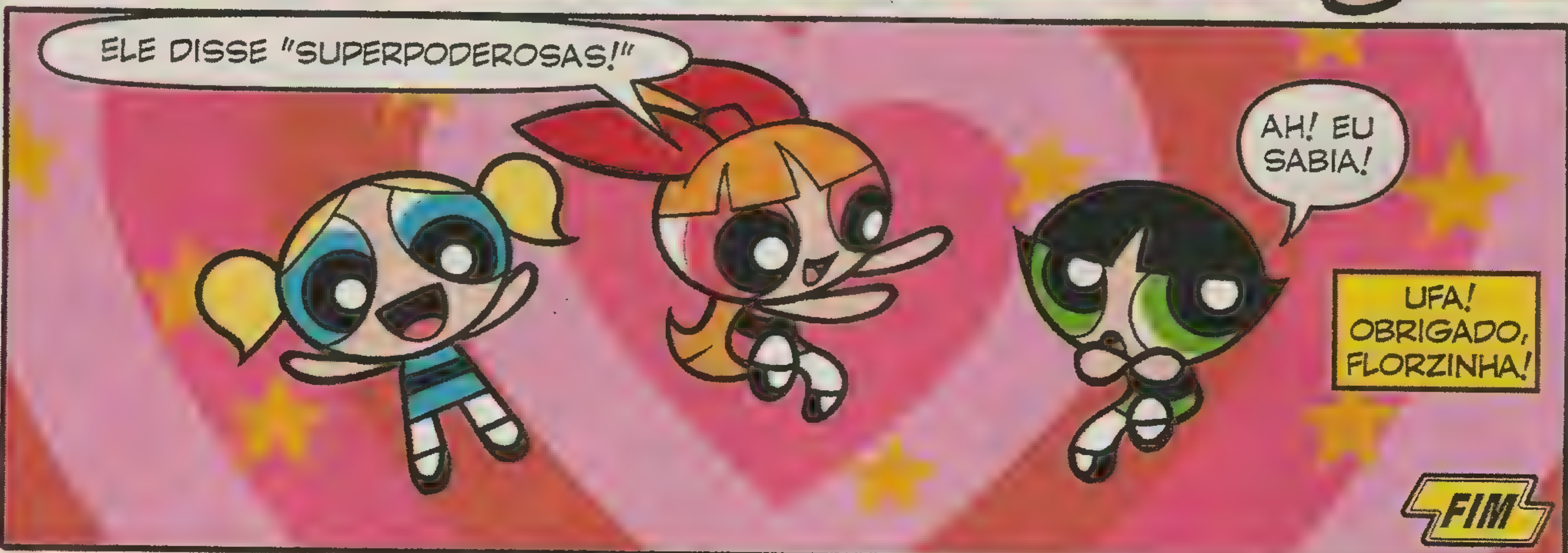
PODEM LEVÁ-LA, HOMENS! E LEIAM OS DIREITOS DELA!
PREFEITO

BLAM!
DICIONÁRIO

DOCINHO!
QUE FOI?
ORA, DOCINHO!

E, ASSIM, O DIA FOI SALVO... GRAÇAS ÀS MENINAS S-U-P-E-R-P-O-D-E-R-O-S-A-S!
"GRAÇAS ÀS MENINAS SÓ DE ROSA"
MEU VESTIDO É VERDE, OUVIU?
DOCINHO!

ELE DISSE "SUPERPODEROSAS!"
AH! EU SABIA!
UFA! OBRIGADO, FLORZINHA!
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Um médico muito louco inventou um remédio que curava a dor antes mesmo de ela aparecer. Qual é o nome do filme?
Extermina Dor do Futuro.
Victor Guimarães Loturco, 10 anos
Itatiba – SP

Uma menina chegou à lanchonete e perguntou:
— O que tem nesse sanduíche?
O garçom respondeu:
— Tem perna de sapo, olho de cobra, mosca e rabanete.
— Ai que nojo! Tira o rabanete.
José Domingos Dias de Paiva, 12 anos
Fortaleza – CE

O que acontece quando um bailarino é despedido?
Ele dança.
Rômulo Ferreira, 10 anos
Castanhal – PA

O que o cupim mineiro pediu para outro?
"Me dá um cupim d'água."
Júlia Pfister Kimus Dias, 9 anos
Teresópolis – RJ

Qual o cúmulo da força?
Apertar uma moeda até que a cara coloque a língua para fora.
Alyna Cristina Pinheiro da Silva, 11 anos
Recife – PE

Qual é o número que ao contrário faz como a vaca?
Um.
Ingrid H. Schossler, 9 anos
Santa Maria – RS

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Claudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Baileiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó e Ronny Marinoto (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scuteliaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037 2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central SP (11) 3037 6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037 2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282 8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q 1 Bl. C Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710 902, tels. (61) 315-7554 55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027 2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-8000/30/40/50/80, fax (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062 060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels. (62)215-3274/3309, telefax (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3327-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, Mult Revistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel. (16) 635-9630, telefax (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2346 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. [illegible], 304, 2º andar, lo a 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, OL Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Escolas, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noivas, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

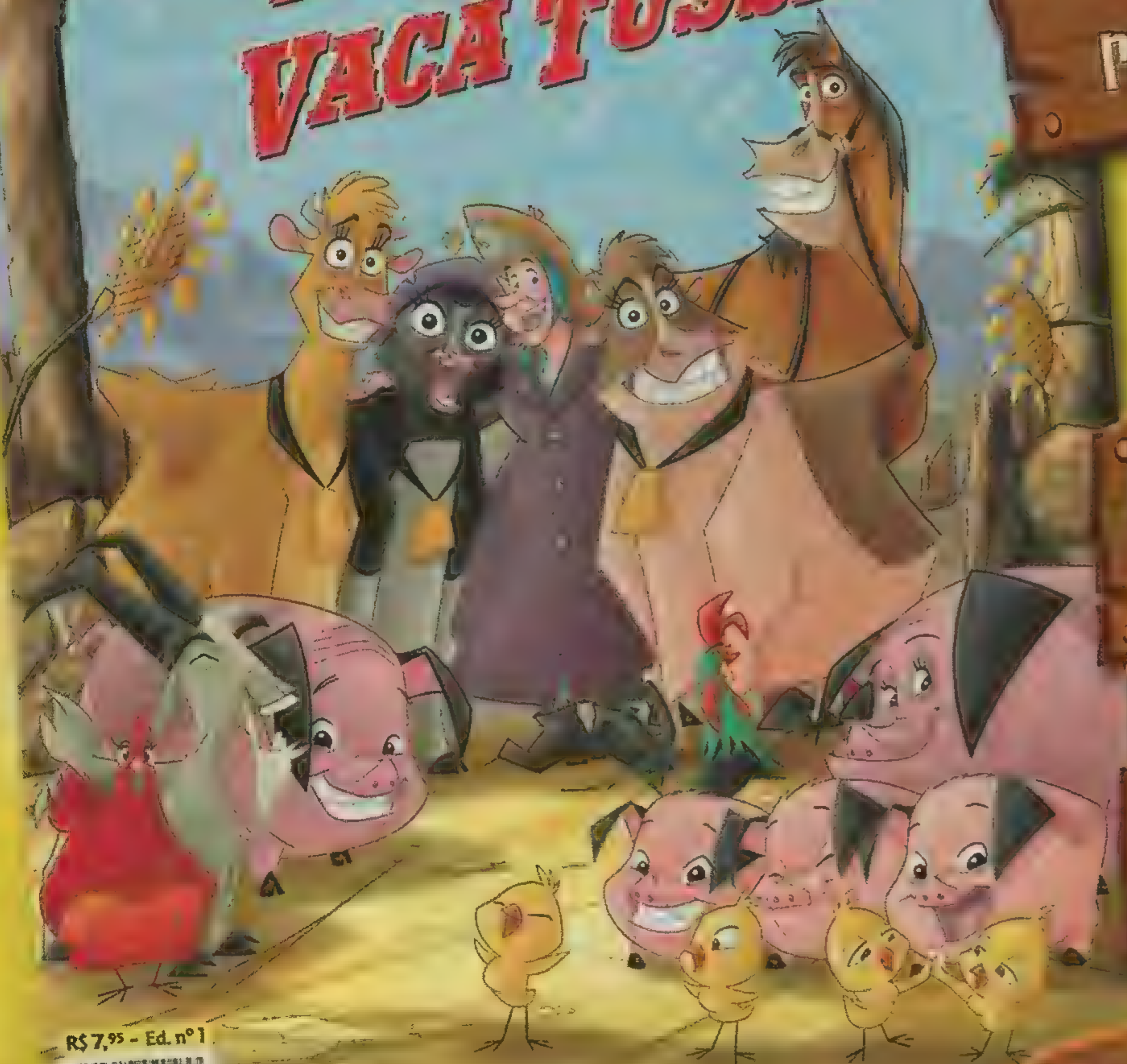
RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 228, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, Jose Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

REVISTÃO DO FILME

REVISTÃO DO FILME

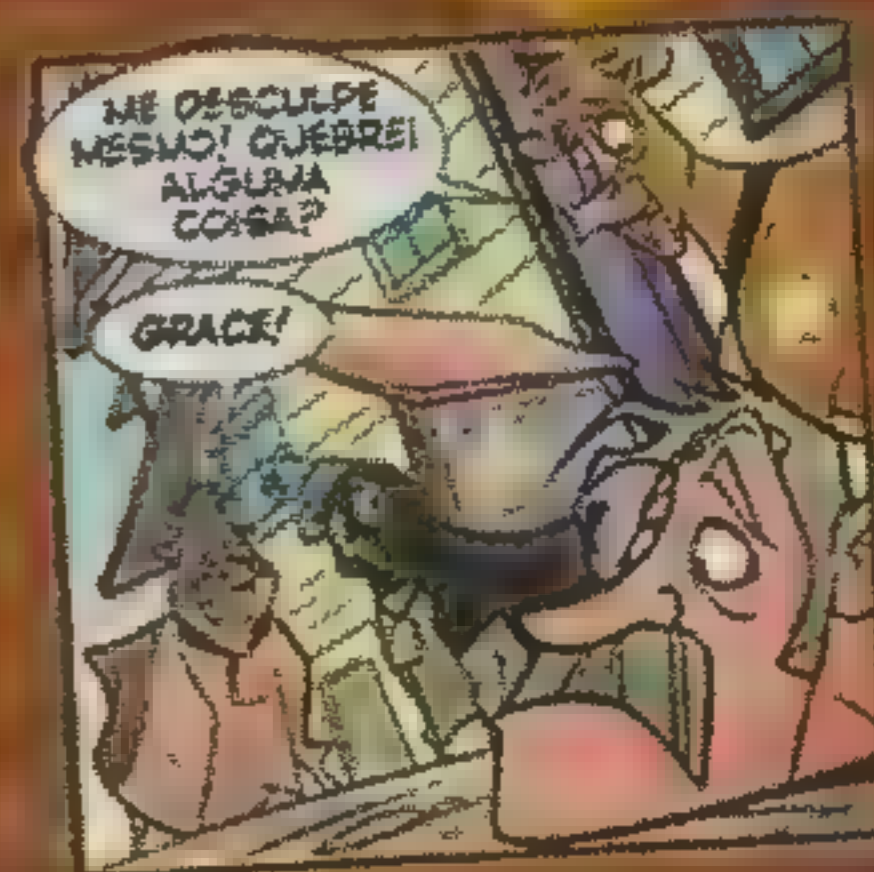
R$ 7,95 - Ed. nº 1

789-3614-020433

BRINQUEDO PARA RECORTAR E MONTAR!

PASSATEMPOS!

DICAS DE LANCHES E PIQUENIQUES!

RECEITA DO BOLO DO XERIFE!

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS INÉDITAS!

JOGOS E CURIOSIDADES!

GRÁTIS! TATUAGENS DOS PERSONAGENS DO FILME!

NAS BANCAS!

© Disney

À venda de 09/07/04 a 09/09/04. Caso não encontre, requisite ao seu jornaleiro.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

E aí, galera? Gosto muito das reportagens sobre filmes e das piadas. Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Continuem fazendo sucesso!

WELLINGTON ALVES DOS SANTOS
NOVA SERRANA – MG

Será que você adivinha de que turma o Pietro de Menezes é fã?
AMPARO – SP

O Renan de Oliveira, de 10 anos, quer uma coleção com dinos robôs.
SANTO ANDRÉ – SP

Adoro as seções da RECREIO e estou curtindo muito a nova coleção! Queria mais quadrinhos dos Flintstones e uma pasta para guardar as matérias da seção *Escola*.

LEONARDO DE ANDRADE
SÃO PAULO – SP

O Jefferson Corrêa caprichou muito neste desenho da Rosita.
[illegible]

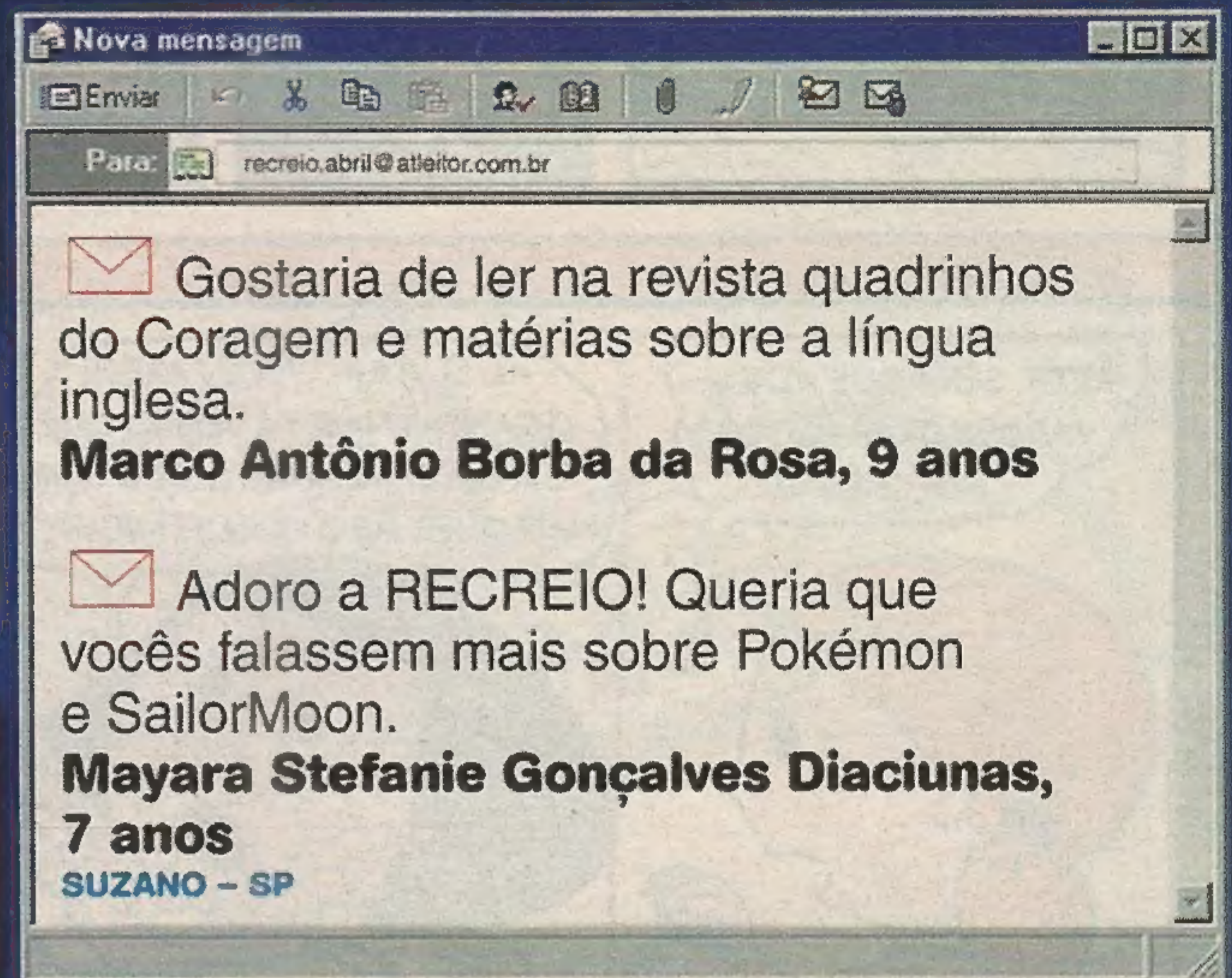
O Marcos Higashi aproveita bastante a seção *Escola* e pede mais piadas na revista.
SÃO PAULO – SP

O João Vitor Lustosa adora colecionar a turma CIRCOMIX.
FORTALEZA – CE

Gostaria de ler na revista quadrinhos do Coragem e matérias sobre a língua inglesa.
Marco Antônio Borba da Rosa, 9 anos

Adoro a RECREIO! Queria que vocês falassem mais sobre Pokémon e SailorMoon.
Mayara Stefanie Gonçalves Diaciunas, 7 anos
SUZANO – SP

Queria uma matéria sobre as diferentes raças de cachorros.
LUIZ FERNANDO CAMPOS
SÃO PAULO – SP

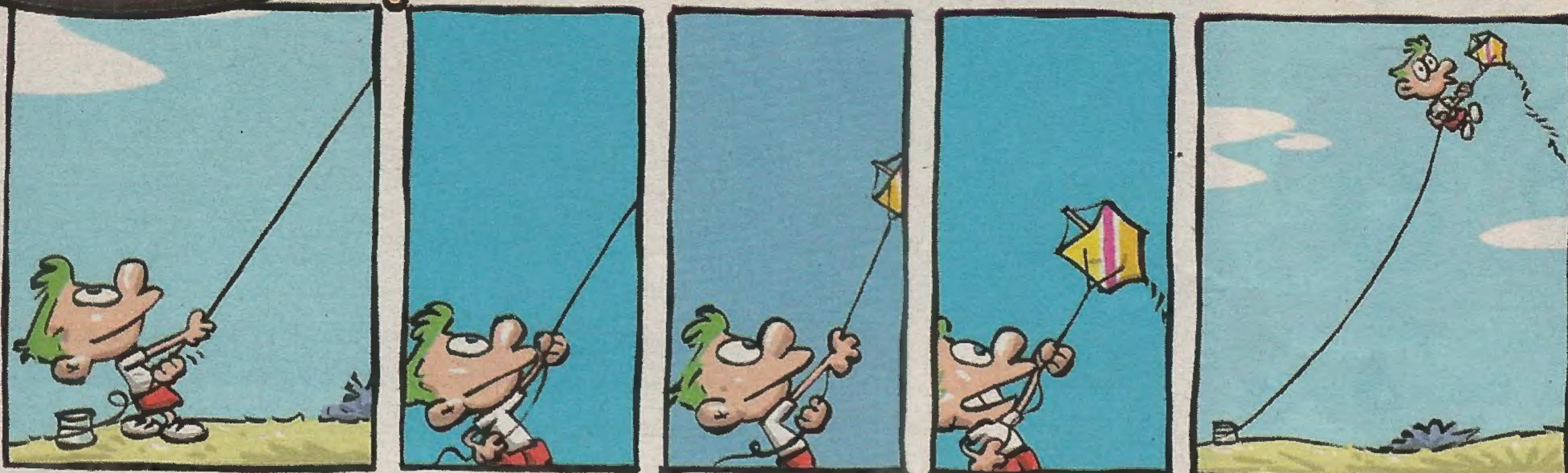
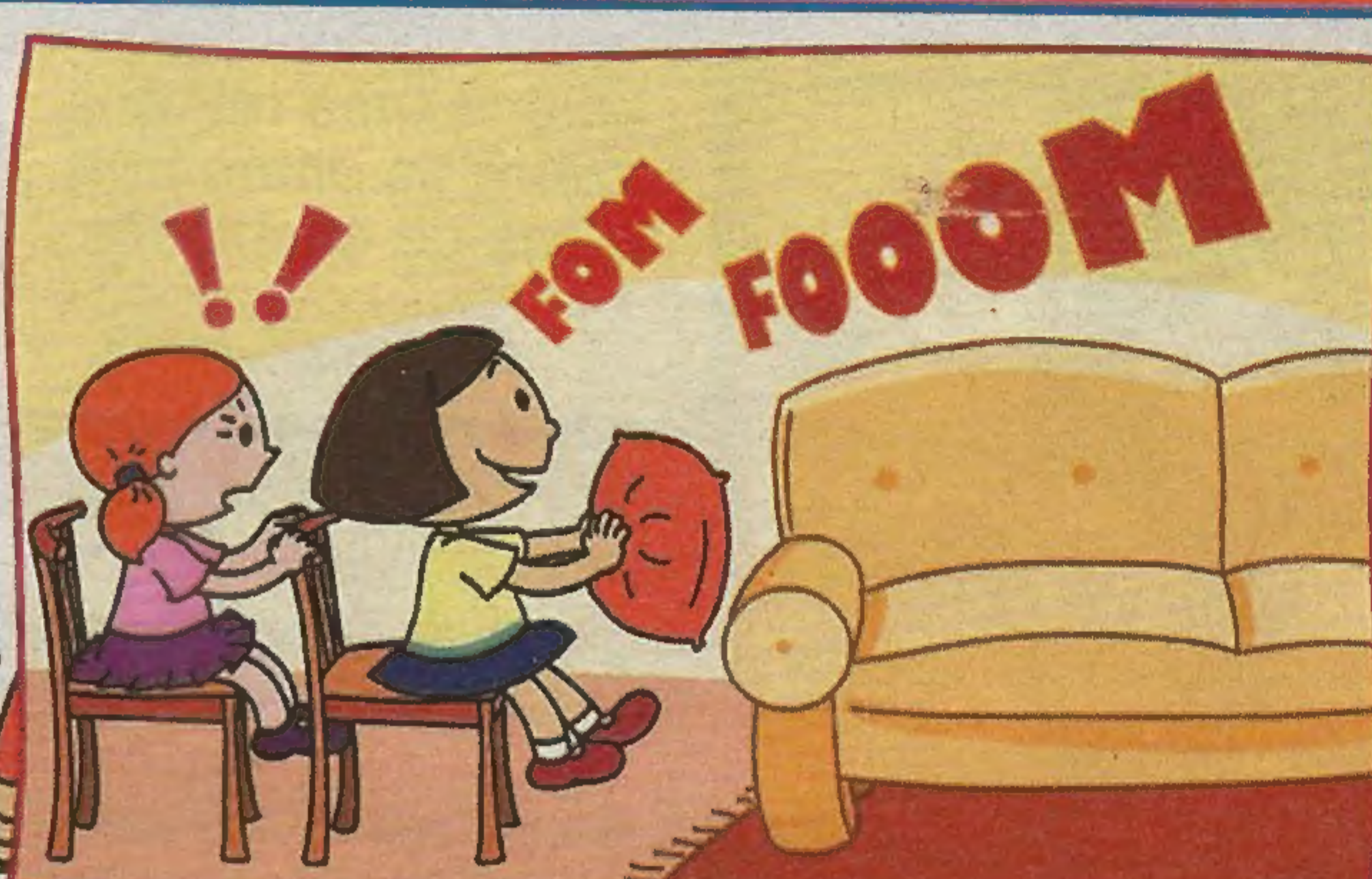
A Débora, de 8 anos, se diverte muito com os passatempos!
DOURADOS – MS

O Mário Sérgio V. Stopa, de 11 anos, adora o CIRCOMIX!
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

Oi, pessoal! Gosto muito dos quadrinhos do Johnny Bravo!
GABRIEL DE OLIVEIRA
BRASÍLIA – DF

Este é o Acyr da Silva Coelho Neto, que curtiu a matéria sobre Shrek 2.
RIO DE JANEIRO – RJ

Quem fez o pássaro foi a fã da RECREIO Thiffany da Costa.
NOVA IGUAÇU – RJ

Quero mais textos sobre a Pantera Cor-de-Rosa.
MATHEUS ROSSY AGUIAR
CAPITÃO POÇO – PA

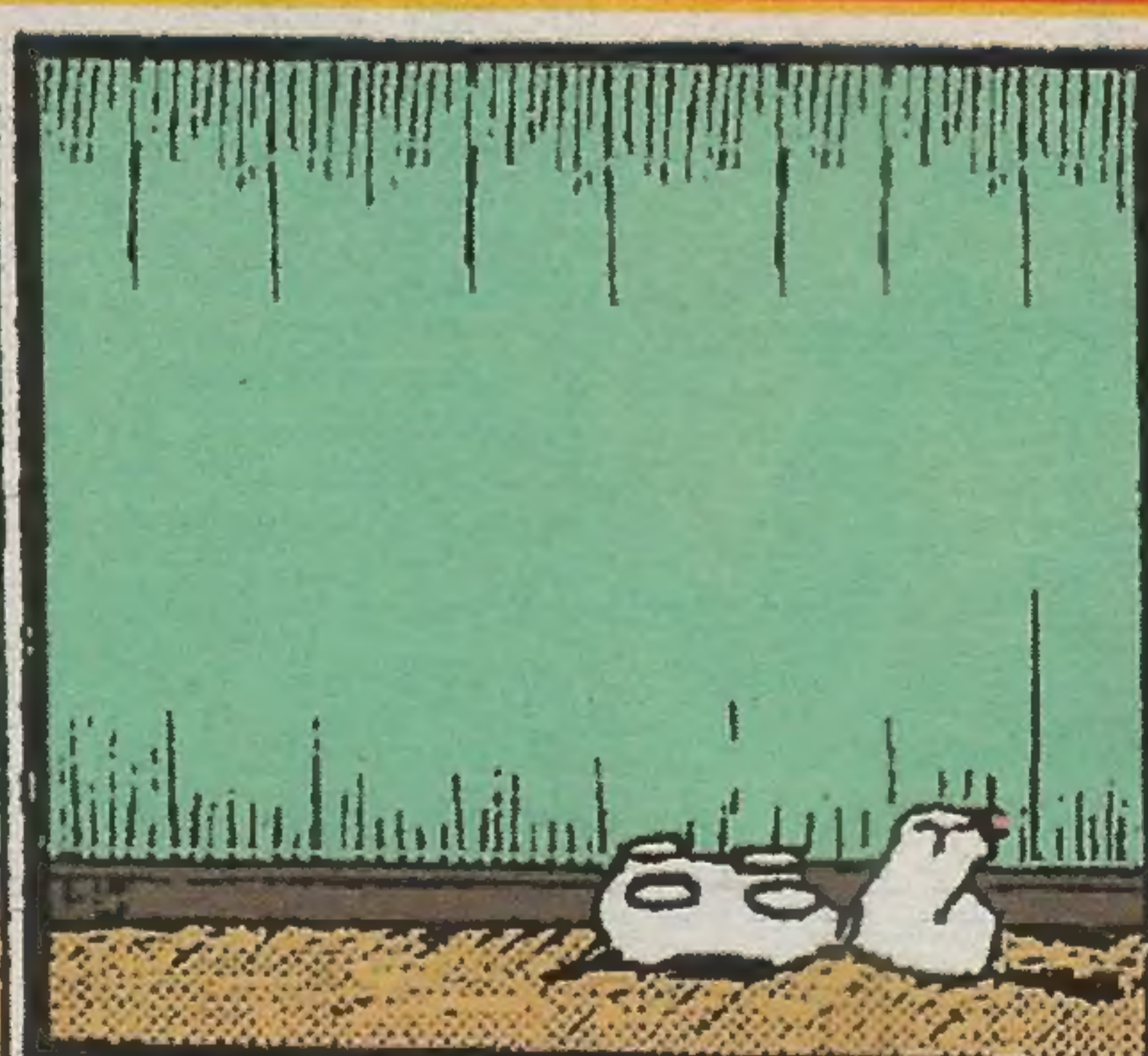
TIRINHAS?!

por Jean Galvão

© Editora Abril S.A.

Rita

por Célia Catunda

© Editora Abril S.A.

Aumiau

por Patrick McDonnel

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 11

- A ▸ R2
- B ▸ R6
- C ▸ R3
- D ▸ R4
- E ▸ R5
- F ▸ R1

Páginas 22 e 23

Página 37

BRINCADEIRAS OLÍMPICAS DO TODDYNHO:

DESCUBRA A MENSAGEM COLOCANDO A LETRA CORRESPONDENTE A CADA FIGURA.

AlmapBBDO

Resposta: Toddynho Sabores Olímpicos.

NOVOS SABORES

Chocolate Tradicional

Brigadeiro

Napolitano

Chocolate e Doce de Leite

Chocolate e Maçã do Amor

www.toddynho.com.br